

REV'n'GE!

#58

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 1 Luglio 2016

Retro Emulator Vision and Game

Volume 2 Numero 58

Bari-Arm

Uno Shoot'em up per Sega CD

Tetris

Il gioco più rilassante che ci sia in versione portatile

ALTRE RECENSIONI: Perihelion * Sea Sardine* Zombi Terror * Starlord * The Keep * Aptitude * Orion Prime * Elvira Arcade * Theater of War II * Invasion of the Zombie Monsters * Legionnaire * Simple Puzzle Game * Souls * Guile * Ufficio e Multimedia

EDITORIALE NUMERO 58

Ed eccoci al numero 58 e devo dire con grande soddisfazione perché è un numero molto alto. Ripensando alle difficoltà iniziali, alla scelta del nome più adatto, dell'impaginazione, di cosa trattare, se farlo di tante o poche pagine oggi devo dire di aver fatto un'ottima cosa e di averlo migliorato parecchio nel corso di questi 2 anni.

Il primo numero è uscito a Febbraio del 2014 e questo numero è di Luglio 2016. Sono stato abbastanza costante in questi due anni: 2 numeri al mese con circa 25-30 pagine a numero. Tanta roba direi, tenendo conto che non ci sono pubblicità, posta o rubriche varie. Dallo scorso numero però ho aggiunto qualcosa non solo per aumentarla di qualche pagina, ma anche fare uno stacco nella lettura dato che ogni pagina c'è una recensione. Ormai credo che ci sarà sempre una Top 3 o Top 5 a seconda di quante recensioni farò, una piccola pubblicità a Retro Trailer e una parte dedicata all'ufficio e alla multimedialità.

Siamo arrivati all'estate e quindi non so se usciranno due numeri al mese e non so se in questi mesi avrò lo stesso tempo libero che ho avuto finora, quindi il numero 59 uscirà, ma non so se ce la farò a farlo nel mese di Luglio. A naso potrei dire che ci sentiamo a Settembre, ma poi dipende sempre dal tempo e se trovo dei momenti liberi per scrivere qualche cosa.

Buona Lettura

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

Aptitude	Commodore 64	10
Elvira Arcade Game	C64/Amiga/ST/PC	13-16
Guile	Archimedes	22
Invasion of the Zombie Monsters	Amstrad CPC	18
Legionnaire	Commodore 16	19
Orion Prime	Amstrad CPC	11
Perihelion	Amiga	5-6
Sea Sardine	MSX2	7
Simple Puzzle Game	Plus 4	19
Souls	ZX Spectrum	20
Starlord	Amiga/PC	9
The Keep	Vic-20	10
Theater of War II	Vic.20	17
Zombi Terror	Commodore 64	8
Top 3		12
Console Forever		24-26
Office and Multimedia	C64/Amiga/PC	28

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer



PREVIEW #59



Escape from the Robot Monsters

Si tratta di un gioco arcade isometrico, una via di mezzo tra un beat'em up e un gioco di piattaforme.

Assomiglia forse di più ad Alien Syndrome in 3D in cui bisogna eliminare i mostri e salvare delle ragazze prigioniere.

Per saperne di più aspettate il prossimo numero.



Bankock Nights

Dopo Thai Boxing per il Commodore 64/128 ecco un altro gioco molto simile in cui dovete sconfiggere l'avversario con pugni e calci. Meno effetti speciali, ma una grafica decisamente più appariscente e dettagliata.

Ovviamente queste sono solo delle brevi anticipazioni perché come sapete ogni numero sarà ricco di giochi e programmi per farvi passare un poco di tempo riscoprendo giochi dimenticati.

Se sarà possibile, come in questo numero, vi racconterò di titoli più recenti se non addirittura nuovi!



Strip Poker Live

Un interessante gioco del poker con belle ragazze pronte a spogliarsi se perdono.

E' un titolo per CDTV



Gold

Richieste Minime:

Amiga 500, 4 Disk, PAL, 1 MB, Mouse

Perihelion è un RPG 3D uscito esclusivamente per Amiga che sta su ben 4 dischetti e richiede come minimo almeno 1 MB di memoria che può essere interamente di Chip RAM oppure divisa tra Chip e Fast RAM.

In questo RPG voi controllate sei personaggi che devono salvare i regni dove vivono da un malvagio essere che lentamente si sta materializzando nella loro dimensione.

I personaggi che potete tenere sono tipici di questi giochi, ma sono stati inclusi anche altri tipi di personaggi meccanici e ibridi.

L'azione di gioco si svolge in due modi: gli spostamenti sono effettuati con la mappa e quando dovete entrare nelle città o nelle caverne si passa ad una visuale in prima persona.

E' un titolo uscito solo in versione 16 bit, ma la grafica è strana perché è basata principalmente sul grigio e sul marrone.

Sono due colori che però danno un certo fascino e al tempo stesso vogliono mostrare un mondo desolato dove la vita è dura e i pericoli sono sempre



dietro l'angolo.

Una scelta coraggiosa di mostrare questi colori sempre e in qualunque situazione per cercare di accrescere l'ansia e creare una certa atmosfera lugubre.

Molto buona la musica che è anche dinamica perché cambia in base all'azione (una cosa rara su Amiga).

Molto bella l'introduzione con anche un buon parlato digitalizzato che vi introduce al gioco con la giusta tensione.

La musica che sentite usa degli strumenti che esaltano i suoni come se steste guardando un film epico, molto orchestrale e al tempo stesso crea tensione e colpi di scena.

Anche le animazioni presenti sono di

alta qualità e ben integrate in quello che dovete sapere.

E' da quando ho iniziato a scrivere la fanzine che non vedevo un'introduzione



ne così bella per Amiga e con una qualità audio così rimarchevole.

I 4 dischi sono tanti, ma almeno l'introduzione sta su un disco solo e in generale ha una buona gestione per i caricamenti.

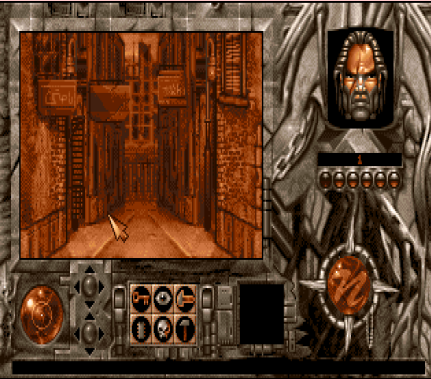
Quando finalmente siete pronti a giocare dovete creare i 6 personaggi che dovrete controllare grazie ad un sofisticato pannello di controllo che ha tutti i pulsanti con relativi sottotitoli in modo che possiate capire quale state pigiando.

E' una procedura un po' lunga perché la selezione è abbastanza dettagliata e anche se i colori sono basati sul grigio e marrone la qualità che si vede già nelle prime immagini è impressionante.

Dovrete anche creare delle magie per alcuni personaggi e queste cambiano a seconda di cosa avete scelto. Dovrete ricordare che tipo di personaggi fate perché poi quando create la magia (con l'aiuto del manuale) scoprirete che alcuni di questi non possono usare certi tipi di incantesimi.

Le due visuali (mappa 2D e labirinti in 3D) sono gestiti da icone diverse perché non è automatico il passaggio da una visuale all'altra.

Iniziate l'avventura nel deserto e quando arrivate ad una cittadella o delle caverne dovrete cambiare manualmente la visuale da quella 2D a quella 3D.



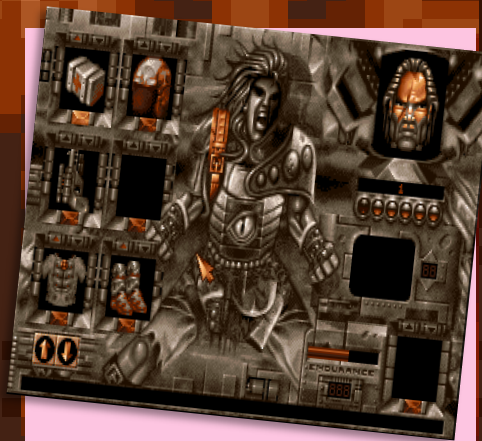
Quando arrivate ad una città la visuale cambia per mostrarvi l'esterno e a questo punto dovrete tornare al menu principale dei personaggi e cliccare sull'icona per spostarvi in 3D.

Inizia ora un'esplorazione più dettagliata con la musica dinamica che vi accompagna.

Potete spostarvi con il mouse oppure con i tasti cursore (e ve li raccomando per avere una risposta più celere e immediata).

In questa fase alla Dungeon Master avete delle icone tipiche per aprire/chiedere porte, guardare, usare gli oggetti che avete e che trovate.

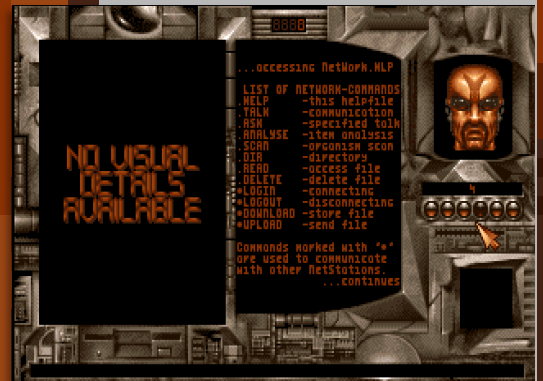
Ci sono poi tre icone che vi servono per creare un collegamento neurale per informazioni supplementari, le impostazioni di battaglia e l'inventario.



Mentre esplorate delle caverne o le vie di una cittadella non vedrete nulla. Se succede qualcosa la potete leggere nella barra di stato.

Devo dire che è un gioco davvero strepitoso per quanto riguarda la complessità della grafica e del sonoro anche se esteticamente è un po' povero nel senso che dovunque andate quello che vedete sullo schermo è sempre uguale per le città e le caverne.

Molto d'atmosfera la scelta dei colori per creare questa sensazione lugubre e di timore con una musica ben azzeccata, ma dopo un po' comincia la noia perché vedrete sempre le solite cose anche in altre zone.



Quando arrivate in certe locazioni o entrate in certe stanze il sistema vi dà un avvertimento su come usare alcune opzioni come ad esempio l'allerta "Network" che vi suggerisce di creare un collegamento neurale per avere informazioni supplementari.

Amiga 500= 9,5



Un RPG 3D eccellente per una grafica molto dettagliata, ma che poi si scopre che è tutta uguale per le zone che esplorate. La musica è maestosa nell'introduzione e dinamica durante l'azione e con una melodia molto ben legata alla grafica del gioco.

Buonissima la giocabilità anche se inizialmente sembra difficile, ma grazie ai comandi ben sottotitolati riuscirete senza problemi a entrare in azione alla svelta e scoprire mano a mano le varie caratteristiche del gioco.

Io non sono riuscito a provare la fase di combattimento perché non sono riuscito a trovare nessuno e anche questo alla lunga può stancare un poco.

Un po' la ripetitività della grafica e un po' la desolazione generale potrebbe farvi annoiare un po' troppo presto. Restano invariate le sue indubbie qualità tecniche.

Sea Sardine

MSX 2

Sea Sardine è uno shoot'em up a scorrimento laterale per l'MSX2 pubblicato nel 1991 da MSX Magazine.

In realtà non è proprio un vero gioco a scorrimento perché voi state fermi nel quadro, mentre scorre il fondale.

Detto in questo modo sembra un normale gioco a scorrimento laterale, ma non è come sembra.

E' difficile scriverlo a parole, ma ci

SEA SARDINE

SIDE-2

NEW GAME
PASSWORD

©ASCII MSX MAGAZINE 1991

PROGRAM/TETSUMA
GRAPHIC/SORAM
MUSIC/KITAGAMI

proverò.

La vostra astronave può spostarsi ovunque sullo schermo, ma è questo che cambia e viene praticamente disegnato ogni volta come quando guardate la generazione di un frattale.

Questo sistema ridisegna il fondale in maniera casuale creando degli ostacoli dove prima non c'erano, quindi delle rocce o delle strutture che al contatto vi distruggono.

Questo effetto è molto bello perché da una parte vi dà la sensazione che vi spostiate e dall'altra vi mette in seria difficoltà perché non solo dovete difendervi dagli alieni, ma anche stare attenti alle modifiche letali del fondale.

Il gioco dovrebbe svolgersi in fondo al mare come suggerisce il titolo anche se durante l'azione non ci sono effetti di distorsione dell'acqua o le bolle; le esplosioni sembrano tipicamente spaziali, ma guardando il fondale c'è quella tipica tonalità verde

mare.

Il pericolo maggiore sono le rocce appoggiate sul fondo e che durante il ridisegno dello schermo cambiano posizione e ve le potete trovare anche dove non pensate possano essere.

Ci sono, tuttavia, altre insidie come alcune strutture che sono molto difficili da notare e dopo aver perso parecchie vite e varie "continue" ho scoperto di cosa si trattava.

Quando sparate e colpite un oggetto i vostri colpi si fermano, ma ci sono delle strutture letali che non hanno questo effetto ben visibile anche perché hanno lo stesso colore del fondale in lontananza verde mare: sono una specie di tubature, ma non è detto che procedendo con il gioco siano sempre queste.

Alla fine si tratta di muoversi in una area di gioco limitata con il fondale letale che cambia ad ogni ridisegno dello schermo, trappole sommerse quasi invisibili e alieni che vi attaccano in continuazione.

Oltre all'arma principale che spara una specie di arpione avete anche un "pod" blu che vi gira attorno e spara dalla parte opposta la vostra per avere quindi uno sparo opposto.

Questo pod non è fisso e potete decidere di tenerlo presso la vostra astronave o lasciarlo libero.

Un titolo interessante con una grafica molto colorata e dettagliata. La giocabilità è elevata per la semplicità dell'azione e questa caratteristica del fondale che cambia in continuazione è una bella cosa.

La giocabilità è buona, ci sono varie formazioni di nemici diverse, ci sono gli ostacoli del fondale che cambiano casualmente e altre trappole quasi invisibili.

Si rimane praticamente nello stesso posto e dipende un po' se alla lunga può continuare a piacere.

MSX2? 7,5



L'MSX2 si vede in questo buon titolo nella grafica e nella fluidità con i tanti bei colori che ricreano bene un paesaggio sottomarino anche senza gli effetti del mare.

Buono questo sistema di spostamento virtuale che vi incuriosisce, c'è varietà negli attacchi nemici, avete un arma extra liberamente usabile con un secondo pulsante del joystick, ma resta da vedere per quanto tempo questo sistema può andare avanti.





PD

Zombi Terror Commodore 64

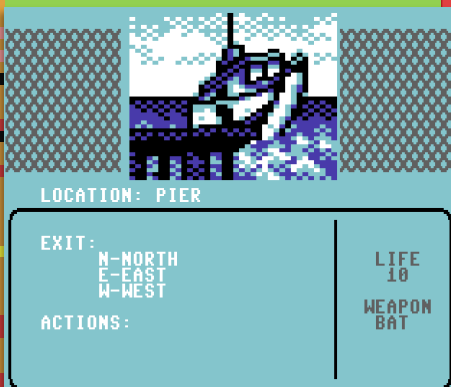
Zombi Terror è un'avventura grafica per il Commodore 64 che è uscito nel 2015 come gioco di pubblico dominio quindi totalmente gratuita oppure con altre forme di scambio che questo genere comporta (generalmente sono giochi gratuiti, ma non è escluso che gli autori possano richiedere delle donazioni, ecc).

Nel 1981 siete in vacanza e ricevete un telegramma da vostro padre, il Dottor Herbert von Freudstein, nel quale vi dice che l'esperimento è andato male e di recarvi subito sull'isola ASAP.

Noleggiate una barca sull'isola di Almazora per aiutare vostro padre.

È un gioco diviso in due parti: nella prima parte siete sull'isola e nella seconda parte nella città di San Dario. In entrambe le parti potete muovervi in ogni locazione dove incontrerete dei nemici come Zombi o altre creature che potete combattere oppure fuggire da loro.

I combattimenti sono risolti con il lancio di un dado e i danni inflitti o subiti sono applicati in base alle armi che state trasportando come alcuni RPG come "HeroQuest" e "Zombicide".



Un'interessante avventura grafica con elementi RPG per gli eventuali combattimenti.

Il gioco vi richiede una cosa importante: dovete disegnarvi una mappa su carta perché altrimenti vi perdetevi.

È un'avventura grafica, ma non è punta e clicca quindi dovete crearvi dei punti di riferimento in modo manuale.



All'inizio del gioco avete 10 punti di vita e come arma un bastone.

La buona cosa è che a differenza di altre avventure commerciali del C64 c'è sempre la grafica sullo schermo e cambia per ogni locazione di qualità abbastanza buona anche se grossolana però aiuta molto perché vi mostra i paesaggi dettagliatamente.

Quando incontrate un nemico avete la doppia scelta di combattere oppure scappare.

Non c'è limite di tempo sulla scelta e potete stare tutto il tempo e pensare cosa fare.

La battaglia è automatica e sullo vedete solo testualmente i danni inflitti e subiti.

Se fuggite perdetevi 1 punto vita quindi meglio attaccare in continuazione perché gli Zombi, almeno inizialmente, non sono molto resistenti.

Lo schermo è tutto colorato anche nella parte non gioco per non



creare problemi di contrasto e ogni locazione ha i suoi colori e questo mi piace.

La grafica delle locazioni come detto è un po' spartana, grezza, ma allo stesso tempo dettagliata, sembra quasi digitalizzata. È formata da grossi pixel, perché ne sono tanti e mettono in evidenza bene i particolari.

Male invece la parte sonora completamente assente durante il gioco, quindi silenzio assoluto, ma durante il caricamento oltre alla grafica c'è la musica di qualità davvero buona che sfrutta bene il SID del C64.

Peccato che non sia disponibile durante l'esplorazione e peccato la mancanza degli effetti sonori.

Commodore 64= 7



Una bella avventura grafica che mostra ogni locazione dettagliatamente malgrado la grafica sia grossolana.

La giocabilità è molto buona, si gioca solo con i tasti, ma non ci sono problemi ed è così immediato che c'è la voglia di arrivare in fondo.

L'unica nota negativa è l'audio completamente assente a parte il lungo caricamento del gioco (meno male che è lungo perché potete ascoltare una ottima melodia)

STARLORD

PC, Floppy/CD-ROM

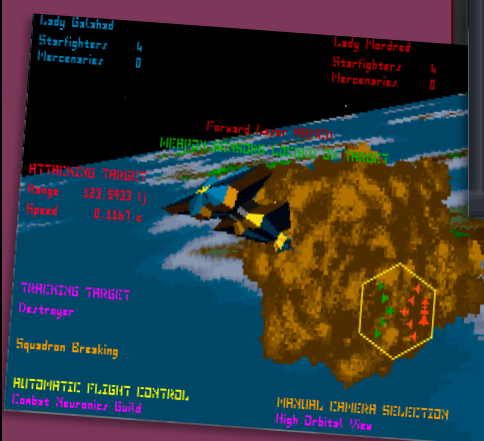
Amiga 500/600/1200, 1 MB

Starlord è un gioco misto tra l'esplorazione e conquista dello spazio, ma ha anche una buona dose di strategia e commercio.

Nel gioco voi interpretate uno "Starlord" di un singolo pianeta con l'ambizione di conquistare un più vasto spazio comprendente altri pianeti che sono guidati da persone del vostro rango e con le stesse risorse sia umane che materiali.

Voi dovete fare di tutto per avere una flotta sempre pronta a conquistare dei pianeti con la forza e potete contare sull'aiuto di alleati.

Un gioco uscito solo per PC e Amiga rispettivamente nel 1993 e 1994 e con delle diversità ben nette fin da subito tanto per mettere in chiaro la situazione.



La versione PC ha una bellissima introduzione animata di qualità e tanta grafica a 256 colori, mentre la versione Amiga non ce l'ha e la grafica è a 32 colori. L'Amiga avrebbe anche una qualità audio migliore solo che non è presente durante il gioco, ma la potete ascoltare solo durante i combattimenti.

Molto interessante questa fase

di guerra perché dovete manualmente spostare la vostra flotta verso quella nemica usando il tempo normale o accelerato e quando inizia la battaglia potete guardarla in tempo reale con una grafica in prima persona 3D poligonale, ma gestita dal computer per entrambe le fazioni.

In questa fase ci sono voli ravvicinati, scontri a fuoco ed esplosioni molto belle su Amiga e un poco meno su PC.

A favore dell'Amiga una battaglia con buonissimi effetti sonori, mentre il PC completamente silenzioso e la grafica



3D a 256 colori davvero pesante da gestire e che non è raccomandabile usare se non avete almeno un buon 486 e una buona dose di RAM.

La versione Amiga funziona con 1 MB di memoria però si nota la differenza perché questa fase ha poligoni molto semplici e retinati.

Entrambe le versioni deludono per la parte audio perché durante l'esplorazione, il commercio e la navigazione non c'è musica né effetti sonori (la versione PC ce li ha solo quando si salta nell'iperspazio).

Dopo l'introduzione (solo su PC)

potete scegliere se iniziare l'avventura oppure allenarvi con la battaglia.

L'avventura prevede un personaggio maschile o femminile in tre diversi scenari con 4 difficoltà diverse (Lord, Conte, Duca e Re) e anche due tipi di gioco tra la Dinastia e la campagna singola.

Le varie scelte modificano il territorio che dovete esplorare, cambiano il tipo di astronave e anche il comandante (visivamente un Duca è diverso da un Re).

Tutte queste scelte aumentano la longevità del gioco perché potete mescolarle una con le altre per creare l'evolversi degli eventi in maniera più complessa.

PC= 8

È un buon gioco di conquista spaziale con una fase strategica molto semplice e combattimenti che possono essere automatici con una bellissima grafica poligonale a 256 colori.

Mi piace il fatto che fate tutto da soli e la battaglia ve la godete comodamente seduti in tutto il suo splendore.

La qualità si paga perché è molto lento e richiede un processore molto potente, almeno un buon 486.

Amiga= 7

Nella versione Amiga manca l'introduzione, manca la musica e gli effetti sonori che ritornano prepotentemente nella battaglia in tutta la loro qualità.

Graficamente buono, ma il combattimento in 3D è peggiore perché ha poligoni semplici, retinati ed esplosioni belle, ma finte.

Mancano anche tutte le altre animazioni presenti sulla versione PC.

L'Amiga soffre parecchio con questo gioco.

FPS / 3D

The Keep

Gold



The Keep è un gioco di labirinti in prima persona in 3D; non è un FPS, ma la cosa impressionante è che per il Commodore Vic-20.

Si tratta di un gioco uscito nel 2011 da parte di Kweepa ed è favoloso come prestazioni tanto che sembra un gioco per un architettura superiore come un Amiga o un PC.

E' un titolo da non sottovalutare perché ha una grafica molto colorata e davvero precisa, definita, dettagliata anche se abbastanza grossolana. Le texture sono buone e ricreano davvero bene questo ambiente labirintico claustrofobico.

Non un semplice gioco di labirinti, ma c'è uno scopo ben preciso ed è quello di arrivare al piano 256 prima che la lampada che avete si spenga lasciandovi completamente al buio.

Potete decidere di giocare con un labirinto formato da delle mappe fisse oppure casuali.

Non ci sono nemici da affrontare, ma dovete trovare delle chiavi per aprire delle porte che vi danno accesso ad altre locazioni fino a trovare un passaggio per un altro piano.

Ci sono anche delle trappole che sono rappresentate da porte che non portano a nulla, ma vi fanno sprecare delle chiavi.

Potete giocare con la tastiera e con il joystick, ma per questi giochi è meglio la tastiera che è più precisa e vi permette di muovervi più velocemente.

Potete in ogni momento richiamare la mappa per trovare la via al piano successivo, per trovare le porte e le chiavi.



Vic-20= 9,5



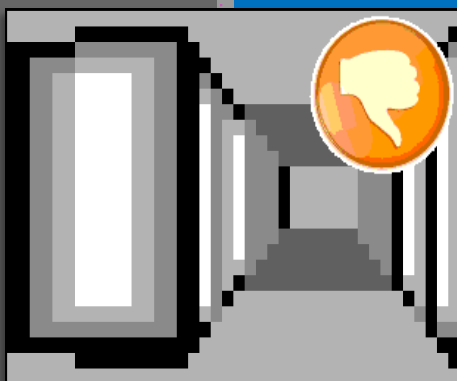
Davvero eccellente questo motore 3D per il Vic-20 prestazionalmente più veloce di ogni altro gioco del genere per la piattaforma. Belle le texture e buono anche la struttura di gioco che lo rende un titolo di una certa complessità.

Aptitude

Aptitude è un software un po' strano anche da descrivere perché principalmente è un gioco di labirinto in 3D, ma l'autore, Cameron Kaiser, dichiara che giocandoci diventerete ricchi.

E' un po' come quelle pubblicità su Youtube che vi spiegano come guadagnare senza fare nulla o molto poco.

Alla fine però si tratta di una specie di clone di Doom in cui vi spostate tra due livelli e potete cambiarli manualmente premendo dei tasti specifici che vi mostrano dove siete in quel momento e poi potete cambiare il livello.



Non si tratta del gioco completo, ma di una preview che però non lascia soddisfatti perché è una grafica confusionaria e il movimento non è assolutamente

paragonabile a quello di Doom o The Keep sul Vic-20 che è molto più bello che non a caso si è guadagnato il massimo punteggio, la medaglia e l'approvazione finale.

Aptitude mostra una grafica a grossi blocchi, mal definiti, per il 90% in bianco e nero e con spostamenti poco credibili.

Non male l'esplorazione che prevede porte e passaggi che nella versione completa forse potrebbe anche dare una certa motivazione a giocarci.

E' uscito nel 2012 e attualmente non si sa più nulla di questo progetto.

Bleah

Commodore 64= 3



A parte lo scopo del gioco non molto credibile c'è anche una pessima grafica a grossi blocchi, mal definiti e poi anche un movimento che non da nessuna realismo anche rispetto a quei labirinti 3D degli anni 80. Idea simpatica, ma rovinato dalla giocabilità poco interessante.

Gold

Amstrad CPC, 2 Disk, 64k



ORION PRIME

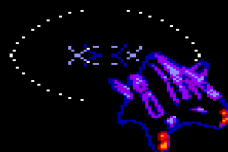
Orion Prime è un'avventura grafica PD/Freeware per l'Amstrad CPC pubblicata nel 2009 da Cargosoft e che vi stupirà per la sua grafica e il sistema di gioco più moderno rispetto al passato di questa piattaforma.

Nel sistema Arthaga VII ci fu una guerra civile che creò diversi disagi nel loro sistema solare e la conseguenza fu che questo comportava molti pericoli nei commerci con i terrestri.

Voi siete uno di questi commercianti che ha diversi clienti sulla Terra che vi chiedono di continuo un preciso prodotto: il Sulfure VI, una sostanza dai molti usi, da quelli medici a quelli militari.

Questa sostanza però è rara e si trova solo sul pianeta Deys nel sistema Arthaga che è però preda di pirati e contrabbandieri a causa di quella guerra civile.

Il vostro scopo è quello di trovare il Sulfure VI e potenziare la vostra nave con le armi migliori per fronteggiare i peri-



coli di questo viaggio.

Un gioco che si avvia con una bella introduzione cinematografica davvero bella, animata e colorata che introduce all'avventura, davvero impressionante e devo dire che io adoro quei titoli che hanno introduzione animate di grande spessore e vi posso assicurare

che Orion Prime ce l'ha e vi farà venire i brividi quando vedrete la qualità grafica, sonora e le animazioni.

Il gioco è un'avventura grafica punta e clicca alla Myst e avete sullo schermo un puntatore alla Monkey Island che postate con i tasti cursore.

Come per l'introduzione la qualità grafica è da Top Game assoluto e gira su un Amstrad con 64k di memoria.

La musica è sempre presente come



accompagnamento e non finisce mai quindi sarà sempre insieme a voi durante la vostra missione.

Con il cursore potete interagire con tutti gli oggetti che trovate e che si possono usare, avete un PDA per informazioni e aiuti, un inventario per gli oggetti che raccogliete.

Quando cliccate su un oggetto appare sullo schermo una lista di icone per poter interagire e che cambia in base all'interattività: una porta avrà delle azioni diverse da un oggetto da raccogliere.

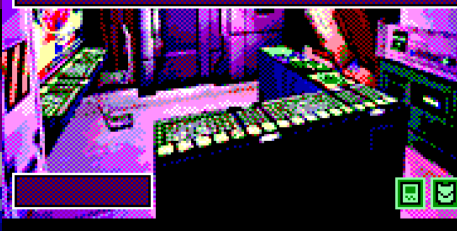
Ogni icona è sottotitolata e quindi sapete cosa state per fare.

Durante l'esplorazione potete anche incontrare dei pericoli e avete due tipi di combattimento in base alle

armi che avete: con l'arma bianca dovete spostare velocemente i tasti cursori destra e sinistra, mentre se avete un'arma da fuoco dovete puntare e usare il tasto "spazio".

Una grafica impressionante, una musica ben fatta che vi accompagna sempre durante l'azione, una interattività degna di un gioco moderno e giocabilità da Top Game.

None, sweet none. Voilà la cage à poules dans laquelle vous êtes arrivé jusqu'ici. La qualité des systèmes de navigation et de survie, de tout premier ordre, tranche avec l'aspect rudimentaire du design et du confort, pour le moins exécrables. Cela dit, c'est grâce aux 150 tonnes de cette ferraille que vous êtes toujours en vie, et vous lui en êtes reconnaissant.



Non potreste mai immaginare quanto sia incredibile vedere un Amstrad CPC 464 che riesce a gestire tutta questa mole di dati.

Amstrad CPC= 10



Non ci sono parole per descrivere la bellezza di questo gioco per Amstrad CPC che una introduzione da far rabbrivire, una qualità grafica impensabile con solo 64k di memoria.

Nel 2009 qualcuno riesce a sfruttare questo hardware come nessuno aveva fatto in passato.

Un punteggio da Top Game assoluto.

Volume 2, Numero 58

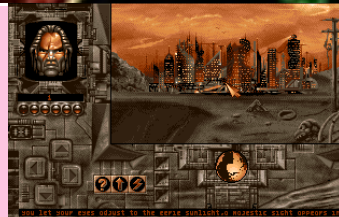
Luglio, 2016

REV'N'GE!

Top 3



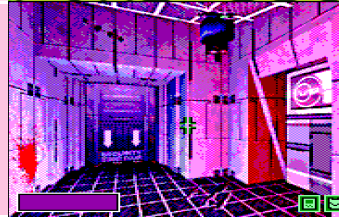
Perilion



THE KEEP



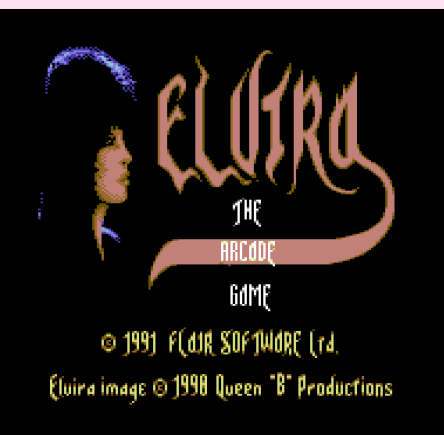
Orion Prime



Elvira Arcade

Sul personaggio Elvira sono stati realizzati ben 3 giochi; due di questi sono RPG, mentre il terzo è un gioco di azione puramente arcade.

Elvira: The Arcade Game è uscito nel 1991 per Amiga, Atari ST, Commodore 64 e PC; è un gioco di piattaforme e azione dove la protagonista deve eliminare tutti i nemici su due enormi livelli, uno dedicato all'acqua e uno al fuoco.



Elvira deve attraversare questi due livelli per raggiungerne un terzo: il Castello di Transylvania.

Dato che questi livelli sono enormi ad un certo punto potreste non sapere come andare avanti. Se avete abbastanza soldi (rappresentati dalle rune) potete chiedere aiuto ad un personaggio per avere le informazioni necessarie.

Il gioco è localizzato anche in 4 lingue



Commodore 64, Disk/Tape

Amiga, 2 Disks, 1 MB

Atari ST, 2 Disks, 512k

PC, HD, 2 MB



tra cui l'Italiano, ma non tutte le versioni hanno lo stesso numero di localizzazioni.

La versione per il Commodore, la prima ad essere provata vi permette all'avvio di scegliere se giocare in Inglese, Francese e Italiano.

Una semplice schermata del titolo e un buon motivo musicale vi introducono al gioco senza troppi fronzoli, ma essendo un arcade la voglia è quella di entrare subito in azione.

Ci sono diverse schermate grafiche di introduzione ai livelli che mostrano l'impegno nel realizzarli e catturare l'attenzione del giocatore di turno.

I livelli giocabili sono, come accennato solo due, ma potete scegliere da quale iniziare: il livello acquatico o quello infuocato.

Prima di entrare in dettaglio con la recensione c'è da dire che prima di arrivare al gioco ci sono diverse schermate e tanta musica da ascoltare, ma

poi tutto si ferma e giocherete nel più assoluto silenzio a parte gli effetti sonori.

Devo dire che al primo impatto la grafica di Elvira sul C64 non è molto entusiasmante anche se le sue generose forme sono ben evidenziate malgrado un poco grezze. Le animazioni sono ottime.

La meccanica di gioco è una classica azione di piattaforme per superare ostacoli altrimenti insuperabili come laghi di lava (se siete nel livello del fuoco) o altri pericoli come nemici alati, mostri, orchi o ogni altro nemico tipicamente fantasy.

Come armi avete inizialmente dei pugnali che sono lanciati da Elvira, ma abbastanza realisticamente quindi hanno una traiettoria tutto il contrario di perfetta e dovrete imparare a colpire i nemici in movimento.

Avete ben 9 vite per completare la vostra missione e potrebbero non essere sufficienti perché è molto difficile.

Non solo zone insuperabili se non con particolari piattaforme, ma alcune di queste si romperanno sotto i vostri piedi facendovi cadere tra le fiamme (sempre se siete nel livello del fuoco).

Anche impostando il gioco al livello più facile ci sono dei nemici che richiedono più colpi per essere distrutti e nel frattempo dovete anche evitare il loro contatto.

E' vero che il fuoco e la lava sono letali però non morite all'istante perché oltre alle vite avete anche una barra di energia e anche cadendo in un lago infuocato se fate alla svelta potete evitare di perdere una preziosa vita. Di

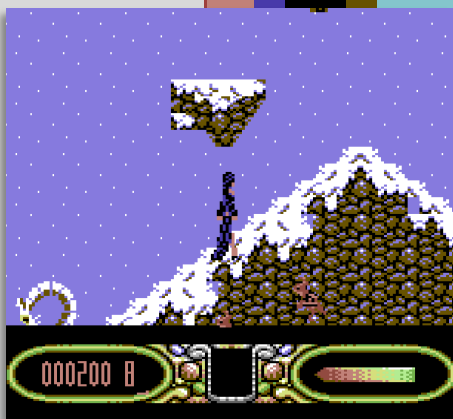
tanto in tanto ci sono delle strutture che vi rigenerano l'energia al massimo e per aiutarvi nella giusta direzione ci sono dei cartelli che vi dicono dove andare.

Una buona cosa da far notare su questa versione per C64 è che c'è il parallasse che fa il suo bell'effetto, ma c'è solo nella caverna, mentre all'esterno c'è poco da ammirare, anzi poco e niente.

Molto ben realizzato negli interni con vari tipi di grafica e fondatale in parallasse. Sugli esterni niente fondali a parte una distesa azzurra e un terreno tipico del livello scelto, ma poco da ricordare.

Devo dire che la giocabilità dopo un po' comincia a soffrire parecchio perché i livelli sono giganteschi e vedrete che cambiano le forme del terreno, ma non la varietà che mostra sempre la stessa grafica ripetuta ad libitum.

Meglio tanti livelli diversi, più azione, più misteri, vari modi di affrontare una situazione, un po' alla Turrican, il gioco di riferimento a questo

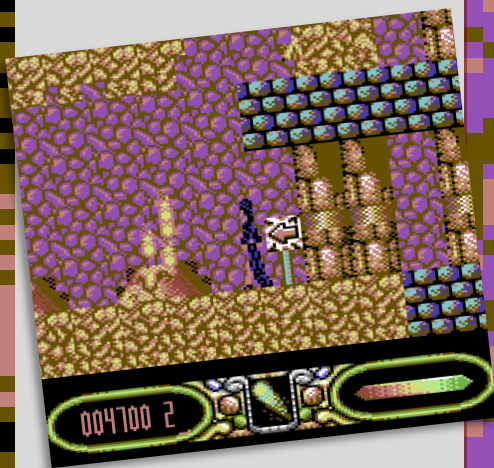


Commodore 64= 6,5



Per il personaggio e le sue formose curve è interessante, ma poi l'azione di gioco non è divertente perché c'è troppo poca varietà nei livelli e non basta un parallasse molto colorato a farvelo piacere per lungo tempo.

Alla fine diventa noioso guardare strutture diverse con la stessa grafica.



punto.

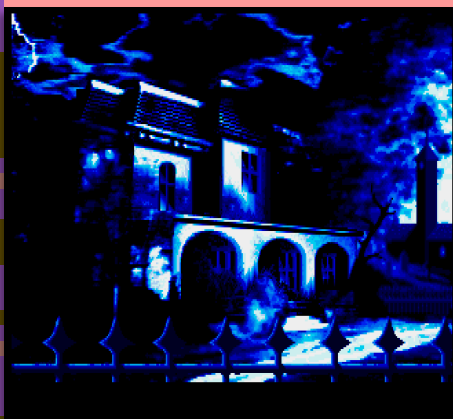
L'interesse c'è per il personaggio, ma l'azione in se, a me, non convince per nulla.

La versione Atari ST può contare su un'architettura migliore, a 16-Bit, che gli permette di avere una fantastica introduzione animata digitalizzata così come i volti dei personaggi che invogliano a scoprire le potenzialità di questo titolo dopo la deludente versione a 8-Bit.

Questa versione a differenza di quella C64 ha 5 localizzazioni, quindi aggiunge il Tedesco e lo Spagnolo.

La grafica che vedrete dopo aver accettato le varie opzioni di lingua, difficoltà e livello da dove iniziare è decisamente migliore di quanto possiate aspettarvi dopo aver visto come era quella sul C64, con tutto il rispetto per quella piattaforma.

Tanti colori, tanto dettaglio e tantissimi effetti speciali, ma come sulla versione a 8-Bit perde completamente l'accompagnamento musicale mantenendo degli ottimi effetti sonori.





Elvira

THE ARCADE GAME

© 1991 FLAIR SOFTWARE LTD
Elvira image © 1998 Queen B Productions

Gli effetti speciali sono davvero belli perché quando colpite un avversario questo esplose con diverse fiammate, quando prendete degli oggetti ci sono altri effetti davvero grandiosi.

I livelli sono fatti bene, i fondali sono dettagliati e sempre presenti che non fanno che aumentare la gratificazione visiva.

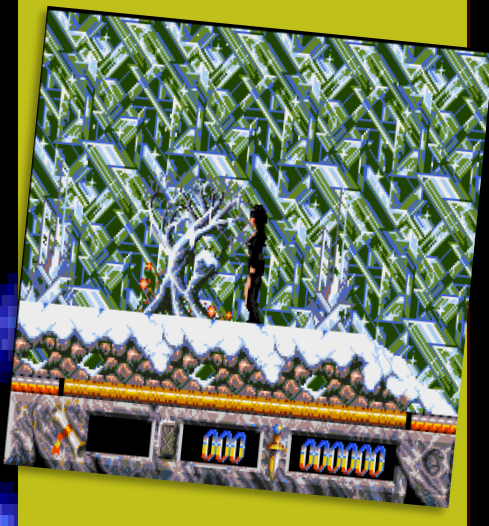
C'è però, tuttavia, qualcosa che non va molto bene.

La velocità di movimento sembra accelerata il che vuol dire che mancano dei frame di animazione che vi portano spesso a cadere in un lago infuocato o in un baratro.

Ci sono anche evidenti rallentamenti dell'azione nei punti più complessi o con diversi nemici.

A differenza del C64 i nemici sono un po' diversi, sono molto più come alcuni draghi sputafuoco (nel livello del fuoco) e sono molto più forti indipendentemente dal livello di difficoltà scelto anche quando si imposta "facile". Ritornando alla grafica potete ammirare la sua qualità guardando i coltelli che lancia Elvira.

Anche sul C64 si capisce che sono coltelli, ma sull'ST si vede il manico e la lama e sembrano molto reali.



Se prima diventava noioso dopo un po', sull'ST questo non succede perché c'è varietà nella grafica, nei nemici e c'è tanta azione e soprattutto voglia di scoprire quanto più possibile su questi livelli.

Di certo la loro grandezza potrà ad un certo punto scoraggiarvi ad andare avanti, ma dal punto di vista estetico non c'è nulla da eccepire soprattutto in Elvira che mostra la sua bellezza in maniera esplosiva.



La versione per Amiga richiede più memoria di quella per ST però ha una qualità audio migliore, più colorata e soprattutto non ci sono quei fastidiosi rallentamenti visti su ST.

Questa versione è completamente differente dall'altra versione perché ha la stessa struttura di quella C64 anche nel design degli stessi livelli.

La versione ST è più bella perché ha molta più grafica soprattutto nei fondali molto complessi e dettagliati, mentre la versione Amiga inizia esattamente come sulla versione a 8-Bit con un cielo azzurro, ma ora con le nuvole e montagne in lontananza.

Di certo è molto meglio di come era sul Commodore 64, ma decisamente meno appariscente che sulla versione ST.

Atari 520ST= 8



Dal punto di vista estetico è fantastico con tanti effetti speciali visivi di ogni tipo davvero ben fatti. La giocabilità è buona anche se ogni tanto ci sono dei rallentamenti che non la rovinano.

Sono le dimensioni dei livelli che potrebbero stancare però avete tante vite e forse è questo il suo difetto.

La durata di questo gioco potrebbe essere quanto sono le vite. Una volta finite potrebbe terminare anche l'interesse.

Rispetto all'ST ora Elvira è ancora più bella perché si muove molto più fluidamente anche se quando salta lo fa esattamente come sul C64 che non era molto bello da vedere.

Non ci sono rallentamenti e questo è già un grande vantaggio.

Non solo è uguale alla versione a 8-Bit negli schermi, ma anche nel tipo di nemici che ci sono e che sono riprodotti come erano in precedenza.

Amiga e Atari ST propongono lo stesso gioco con delle variazioni che sono però molto belle e esteticamente eccellenti.

Amiga è più colorato, ha una migliore qualità in certi oggetti e in certi effetti, perde qualcosa dall'ST.

Come detto per l'Atari la durata



del gioco può essere in relazione alle vite. Dura finché ne avrete.

Amiga 500= 8



Con l'Amiga si vede un altro gioco almeno esteticamente perché è completamente diverso dalla versione ST.

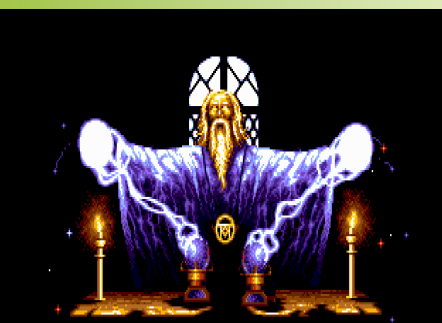
Un bel gioco grazie ad una migliore fluidità dell'azione, più colori, ma la giocabilità dipende dalle vite. Una volta finite forse perderete la voglia di proseguire.

L'ultima versione in prova è quella PC che è disponibile in EGA a 16 colori e in VGA a 256 colori, supporta oltre al PC-Speaker anche l'Adlib e la SoundBlaster e potete giocare con la tastiera e il joystick (digitale e analogico).

L'introduzione è uguale a quanto visto su ST e Amiga anche se ha qualche scena in più e la grafica a 256 colori migliora le già buone cose viste con gli altri due computer a 16-Bit.

Anche per questa versione c'è qualcosa di diverso nello schema dei livelli anche se assomiglia vagamente alla versione ST; è una via di mezzo tra Amiga e Atari.

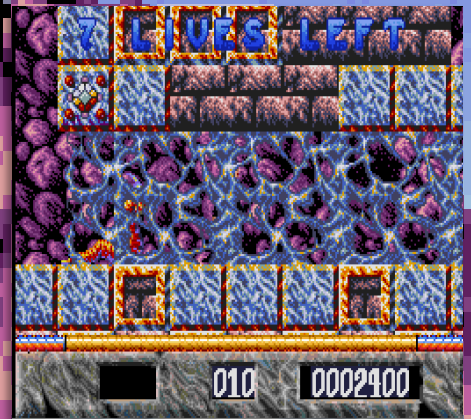
La grafica a 256 colori è molto buona e



migliora l'estetica del gioco in maniera esaltante, ma i giochi arcade e di piattaforme non sono adatti ai PC che di conseguenza richiedono tanta potenza.

Non ci giocate bene con un 286 di fascia bassa, ma dovete averne uno bello veloce oppure un qualunque 386 dovrebbe andare bene.

E' forse la versione migliore perché la grafica è ottima e la difficoltà è meglio calibrata delle altre versioni. 256 colori e difficoltà corretta potrebbero dare un incentivo in più a giocare a questi enormi livelli.

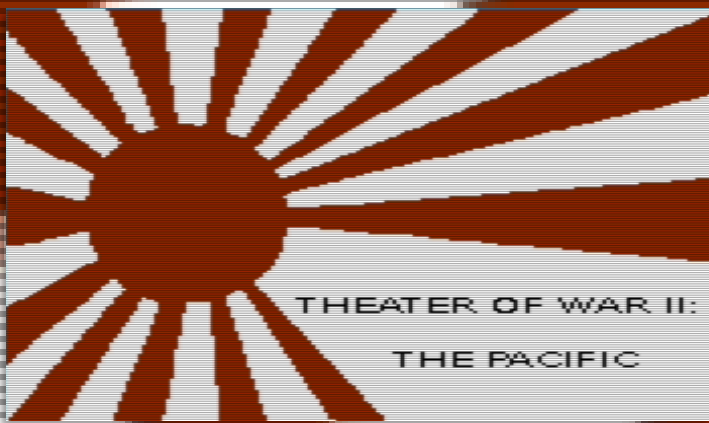


PC= 8,5



La grafica VGA/MCGA migliorano il gioco non solo nei colori, ma anche aggiungendo più cose sullo schermo che lo rendono interessante da scoprire e vi invoglia a giocarci anche dopo aver terminato le vite a disposizione.

I colori e un dettaglio ultra vi attireranno di più a giocare a questi enormi livelli meglio della versione Amiga e di quella ST.



Vic-20, (2011, System Four)

Si tratta di uno strategico di guerra navale tra gli Stati Uniti e i Giapponesi nel 1942, ma in questo titolo voi siete i Giapponesi.

Il gioco si sviluppa in 3 fasi su una sola mappa che occupa l'intero schermo nella

quale dovete posizionare la vostra flotta; muoversi verso i nemici e combattere; attaccare con gli aerei.

La vostra flotta (come quella avversaria) è composta da un sommergibile, un cacciatorpediniere, un incrociatore, da una portaerei, una corazzata, un caccia e un bombardiere.



Silver

Dovete posizionare le unità in mare al vostro porto e nella posizione che volete per riuscire poi facilmente a spostarle verso il nemico.

La difficoltà maggiore è che si gioca solo con i tasti numerici da 1 a 7 per le unità e da 1 a 8 per spostarvi negli otto punti cardinali. Bisogna imparare come sono associati questi tasti ai movimenti come, ad esempio, il tasto "1" per spostarsi in alto, il tasto "3" per spostarsi a destra", il tasto "5" per spostarsi in basso, ecc.

Le unità che potete muovere diventano di colore azzurro (anche per il computer o un avversario umano è lo stesso) e hanno delle mosse che diminuiscono ad ogni turno.

Devo dire che una volta imparato a gestire i tasti scoprirete un ottimo strategico navale ben realizzato perché la grafica è essenziale, ma ben disegnata dato che riconoscete bene le varie unità e il terreno di gioco è formato dal mare, da varie isole che diventano degli ostacoli da superare per raggiungere il nemico. Essendo uno strategico la grafica è poco essenziale, ma ci sono altri elementi ben costruiti.

Una volta che iniziate a integrarvi con il gioco scoprirete quanto è divertente, quando è bello e quanto vi farà divertire e vi terrà incollati allo schermo per riuscire a trovare un modo per sconfiggere gli avversari.

I combattimenti sono semplici e automatici e se durante un attacco aereo la vostra base viene colpita perdete tutte le unità e dovrete riposizionarle. Con il computer può diventare frustrante, ma con un amico umano le cose potrebbe essere ben diverse perché entrambi dotati delle stesse possibilità.

Vic-20= 8,5



Un ottimo strategico per il Vic-20 davvero inaspettato. La grafica è come in tutti gli strategici di questo tipo assolutamente non essenziale, ma quella che c'è è fatta bene.

Divertente e impegnativo, ma non troppo e sicuramente con un amico il divertimento e la longevità sono molto elevate.

Combattere contro il computer è difficile, ma almeno per una volta cerchete di dimostrare che l'intelligenza umana è superiore ad una macchina.



Amstrad CPC (2013, Relevo Videogames)

Invasion of the Zombie Monsters è un beat'em up a scorrimento laterale per Amstrad CPC che gira molto bene anche sul modello base con musica ed effetti sonori durante l'azione.

Molto simpatico questo motivetto che ricorda un po' quei cartoni animati o film umoristici sugli zombie e sui vampiri.

La storia vede due ragazzi, Ned e Linda che dopo aver vinto una Olimpiade scolastica di Scienza possono finalmente stare insieme, seduti in auto a guardare romanticamente le stelle.

Ad un certo punto un lampo colpisce la loro auto e prima che Ned possa reagire, vede un'ombra che rapisce Linda e la porta via, lasciando la città nell'oscurità e nella paura.

Non tutto è perduto perché Ned (voi) siete illuminati da un raggio che proviene dalla luna che vi dona dei superpoteri per poter salvare Linda e distruggere questo essere malvagio.

Da questo punto parte il gioco a scorrimento laterale con una grafica davvero fantastica, molto colorata, mol-

profondità e sono molto colorati anche questi. Quando colpite un avversario esplose con una bella fiammata rossa.

Questo beat'em up è strutturato come un Coin-Op con il numero delle vite a disposizione, il livello in cui siete e il tempo per terminare il livello perché quando giunge a zero perderete una vita.

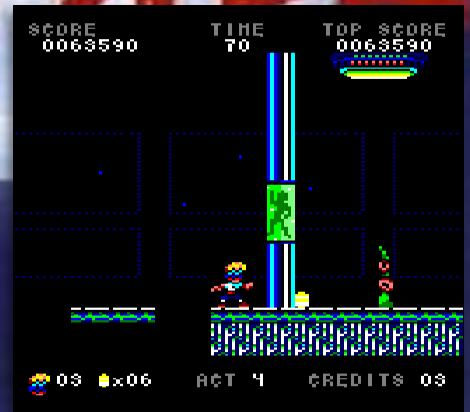
I nemici sono degli Zombie, delle piante carnivore e creature volanti, che vanno distrutti con un'arma che avete in dotazione, un disco di luce.

Ogni volta che colpite un avversario questi rilasciano una moneta che va raccolta.

Non avete energia quindi il semplice contatto con un nemico vi fa perdere 1 vita sulle 3 a disposizione.

Giocandoci scoprirete che assomiglia molto a *Ghost 'n' Goblins* perché ha degli schemi di attacco dei nemici e struttura dei livelli molto simile e anche prima di giocare avete la mappa dell'intero livello esattamente come nel gioco citato.

Alcuni mostri rilasciano dei bonus colorati e ognuno di questi ha un effetto diverso tipo smart bomb oppure un



potenziamento della vostra arma.



to dettagliata e anche ben animata. I fondali ci sono anche se sono molto semplici, ma danno un buon effetto di



Amstrad CPC= 9



Che bel beat'em up. Ricorda parecchio *Ghost 'n' Goblins* come struttura e schemi, ma ha una grafica davvero superlativa per essere un Amstrad CPC.

Gira bene anche sul 464 con musica ed effetti sonori come un buon gioco Arcade.

Giocabilità ottima, avvincente che vi impegnerà così bene che cercherete di portarlo a termine a tutti i costi.

Ci giocherete anche dopo averlo finito perché non ci sono titoli di questo calibro sul CPC.



Legionnaire

Legionnaire è shoot em up a scorrimento verticale per il Commodore 16 rilasciato nel 1986 da Kingsoft vagamente somigliante a Commando.

Molto bello graficamente con le palme, i bunker, il tipico terreno desertico; tutto ben riprodotto.

Il vostro sprite principale e i nemici sono ben realizzati anche se un po' meno belli rispetto al resto del paesaggio.

Un gioco molto semplice in cui dovete muovervi per lo schermo fino alla fine del livello affrontando e sconfiggendo tutti i nemici che vi si parano davanti.

Come audio c'è qualche jingle musicale e poi durante l'azione solo effetti sonori di qualità C16.

La grafica come detto è discretamente buona anche se ogni tanto c'è qualche negatività nel senso che quando sparate tra gli alberi le loro foglie diventano del colore del proiettile dando la sensazione che possano in qualche modo parare i colpi e quindi essere usati come riparo.

In realtà non è così, ma solo un piccolo bug nella gestione delle collisioni che comunque non causa nessun problema.

Dato che Commando sul Commodore 16 non è un buono esteticamente, questo Legionnaire ha molta più grafica e assomiglia molto di più a quello che doveva essere invece Commando.

Ha una giocabilità molto semplice, bisogna andare avanti e sparare a tutti i nemici che hanno anche simpatiche animazioni quando vengono colpiti.

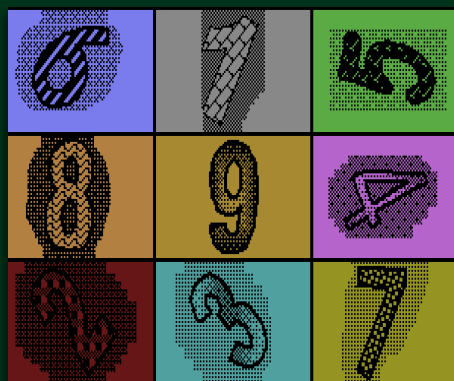
Alla lunga diventa stancante perché non ha una struttura molto complessa e quindi vi serve solo per passare

un po' di tempo a blastare i nemici.

Commodore 16= 6

Probabilmente è il migliore clone di Commando e meglio dello stesso gioco sul C16.

Alla lunga però viene alla luce la sua semplicità di gioco che però viene compensata dalla bella grafica.



Simple Puzzle Game

Simple Puzzle Game è un gioco di enigmi di varia natura che devono essere risolti in modo logico.

Un titolo per il Commodore Plus 4 pubblicato nel 2006 da Aliens.

Ci sono tre tipi di enigmi: Tradizionali; Immagini e Grafica in Alta Risoluzione.

Il puzzle tradizionale è quello numerico in cui dovete rimettere in ordine i numeri da 1 a 9 tenendo conto

che il cursore sposta i numeri evidenziati nelle varie posizioni.

Gli altre 2 puzzle mescolano delle frasi che vanno ricomposte con lo stesso metodo ma con una grafica diversa e migliore per quella in Alta definizione.

Si tratta di un gioco molto semplice, di un gioco di relax, ma vista la difficoltà potrebbe anche essere frustrante e creare nervosismo nel non riuscire a capire come funziona lo spostamento del cursore.

E' praticamente basato sull'omonimo gioco portatile di plastica che vi avrà fatto impazzire più di una volta rinunciando a trovare una soluzione.

E' comunque un titolo generalmente solo mentale, quindi avete tutto il tempo di pensare come risolverlo.

Se non vi va di proseguire potete tornare al menu di scelta premendo il tasto "Invio".

Buona la grafica e molto dettagliata sia per i numeri sia per il testo.



Plus 4= 6

Dovrebbe essere un gioco di Relax, ma poi non lo è perché diventa snervante l'accanimento che porta nel riuscire a risolvere un enigma difficile.

A me personalmente rilassa di più un FPS che questo tipo di giochi. E' una cosa soggettiva, però onestamente questo titolo non è che vi farà passare ore e ore per cercare di finirlo. Tecnicamente ben riuscito.

SOULS

ZX Spectrum (2013, Retrobytes Productions)

Souls è un gioco arcade multi scorrimento nel quale vuoi siete un cavaliere con un armatura, uno scudo e una spada che deve esplorare una vasta zona per ricercare delle anime che sono contenute nei nemici.

Ogni volta che vincete uno scontro guadagnate un' anima e quanto ne avrete abbastanza salirete

di livello che comporta avere più vite, più velocità o più abilità nel combattimento.

Non ci sono solo anime da recuperare, ma anche delle chiavi per aprire le porte chiuse.

Alcune di queste le potete trovare nascoste dentro certi oggetti che vanno distrutti oppure che sono tenute da certi vostri nemici.

È un titolo moderno con una

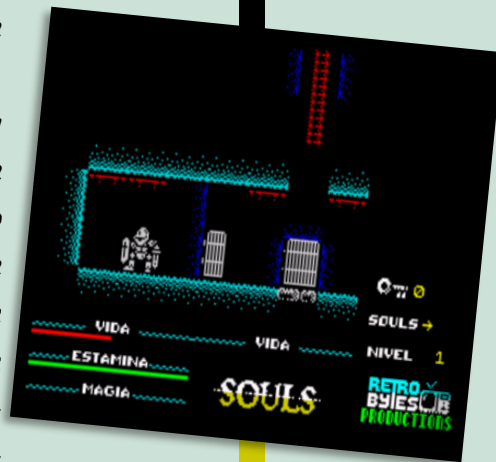
grafica migliore come avete già letto per il C64 oppure l'Amstrad CPC e ma ha una buona giocabilità e interessante struttura esplorativa per le chiavi per aprire

porte e anime da recuperare per aver potenziamenti vari.

Gira tranquillamente su uno ZX da 48k, non c'è musica, ma solo effetti sonori tipicamente molto Spectrum.

La grafica è discretamente colorata anche se poi gli sprite in movimenti e gli oggetti principali sono in bianco e nero, ma questa colorazione gli da un fascino medioevale, decisamente fantasy e molto retro.

La giocabilità è buona e i suoi obiettivi ve lo faranno piacere per lungo tempo.



ZX Spectrum= 7



Un buon gioco arcade di esplorazione che mescola pura azione con elementi RPG come i livelli di combattimento, l'energia vitale, la stamina e la magia.

Si gioca bene e gli obiettivi sono interessanti, i combattimenti sono piacevoli da fare perché oltre a usare la spada dovete anche difendervi usando lo scudo a disposizione.

More Recent Games



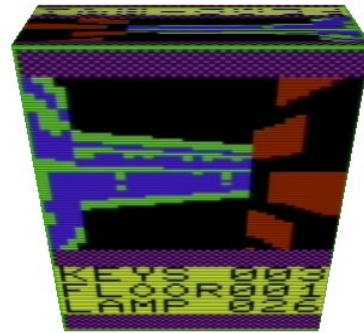
Un gioco del 2013 per Amstrad CPC con una grande giocabilità e una realizzazione tecnica tipicamente Coin-Op.



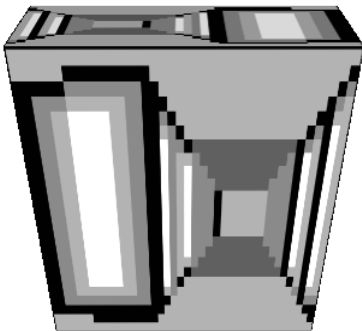
Un'avventura grafica per il Commodore 64 uscita nel 2015 con una grafica molto dettagliata e colorata e tante zone da esplorare.



Un gioco abbastanza recente, 2013, per lo ZX Spectrum che ha un titolo molto interessante per la trama e gli obiettivi.



Un gioco in 3D in prima persona con bellissime texture molto prestante sul piccolo Commodore Vic-20. Da non perdere



Deludente gioco in prima persona per il Commodore 64 con una brutta grafica formata da enormi blocchi



Un'avventura grafica punta e clicca per Amstrad CPC che richiede solo 64k di memoria e una grafica così bella che non ci crederete sia un gioco a 8-Bit.

Archimedes (1992, Dreams)

Devo dire la verità: questo genere di volo non mi piaceva molto nemmeno su Ami-



ga perché richiede una precisione che il mouse in questo tipo di gioco sarebbe da evitare però dall'altra parte assicura una precisione eccellente nel volo verticale a continua accelerazione.

Se vi piacciono i giochi di questo genere è un titolo fantastico per la realizzazione tecnica di elevata qualità e grandi prestazioni anche con un ARM2 e almeno 2 MB di memoria.

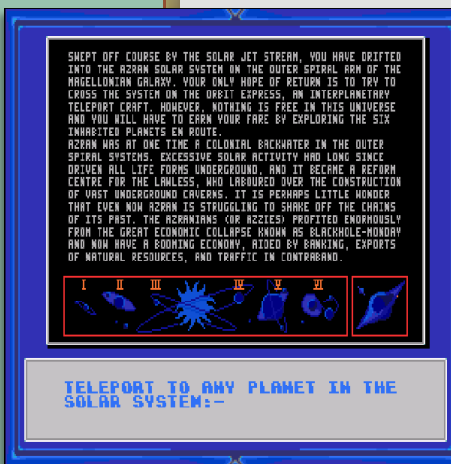
Guile è un simulatore di volo poligonale 3D in terza persona che ricorda molto Virus per Amiga.

Di tutti i posti più terribili dell'universo siete capitati nel posto peggiore, una serie di gallerie sotterranee abitate da tribù di fazioni diverse che cercano di recuperare ad ogni costo le risorse per vivere e applicare a modo loro la giustizia.

Per ritrovare la via di casa dovete viaggiare tra questi labirinti di fuoco e acqua, trovare ogni risorsa di ricchezza e distruggere chiunque cerchi di fermarvi.

Riuscirete a superare quello che nessun altro è riuscito a fare?

La giocabilità è ottima perché gira bene (sempre che abbiate un Archimedes a 33 Mhz) con una bella qualità poligonale senza texture, ma molto dettagliata. Purtroppo la bella grafica 3D è rovinata dal controller, il mouse, che ha una pre-



cisione fin troppo elevata perché dovete accelerare per stare in volo e poi muovervi abilmente negli stretti cunicoli evitando il più possibile le pareti dei tunnel dato che non ne siete immuni; il contatto danneggia lo scafo dell'astronave e un impatto diretto a forte velocità vi trasforma in tante piccole particelle che si disperdono nel vuoto.

Avete comunque un indicatore dell'energia per tenere sotto controllo questi scontri accidentali contro le pareti del tunnel.

Con pazienza e mano ferma riuscite a proseguire e scoprire altre zone diverse con corsi d'acqua e altri oggetti che però non sapete se sono letali o sono dei nemici. Ci sono oggetti sparsi sul terreno che vanno presi delicatamente e altri vanno accuratamente evitati.

Dovrete scoprirlo voi giocandoci quali sono letali e quali no.



Archimedes= 7



Tecnicamente molto buono, bella grafica poligonale che gira bene anche con un ARM2 che forse è l'hardware consigliato perché ha la velocità giusta per essere giocabile. Per il resto ho qualche riserva dato che giocare con il mouse non è che sia proprio la scelta migliore soprattutto per spostarsi in stretti cunicoli dove le pareti vi procurano danni.

Retro Trailer

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>

Console Forever



Android Assault: The Revenge of Bari-Arm (Sega CD, 1994, SEGA of America)

Bari-Arm è uno shoot'em up a scorrimento laterale con lo scopo di salvare la razza umana da una specie aliena che ha distrutto ogni flotta che è stata inviata per fermarli.

Questa specie ostile ha attaccato ogni colonia terrestre nell'universo fino a raggiungere la Terra.

L'azione di gioco ricorda molto *R-Type* e voi controllate un caccia stellare che può trasformarsi in un cyborg con in dotazione armi di distruzione potentissime.

Come in *R-Type* ci sono tantissimi livelli con mostri giganteschi alla fine di ciascuno di essi.



Essendo un titolo solo su CD-Rom può sfruttarne le caratteristiche come musiche di qualità tracce audio, introduzioni animate da cartone animato davvero belle anche se da un CD ci si potrebbe aspettare qualcosa di più a livello grafico. Alcune scene dell'introduzione animata sono ad 1/4 di schermo. La grafica è generalmente molto buona soprattutto i fondali molto ricchi di



particolari, molto colorati e con diversi strati di parallasse.

In generale però non è una grafica tanto migliore di un gioco simile per Megadrive su cartuccia.

Il vantaggio del CD è che può contenere la musica e scene di intermezzo di qualità.

I livelli hanno tante varietà di grafica: si passa da scene esterne, a caverne e laghi sotterranei in cui quando vi immergete cambia il colore degli sprite e del fondale. Non ci sono però gli effetti tipici della distorsione che in molti giochi è sottovalutato.

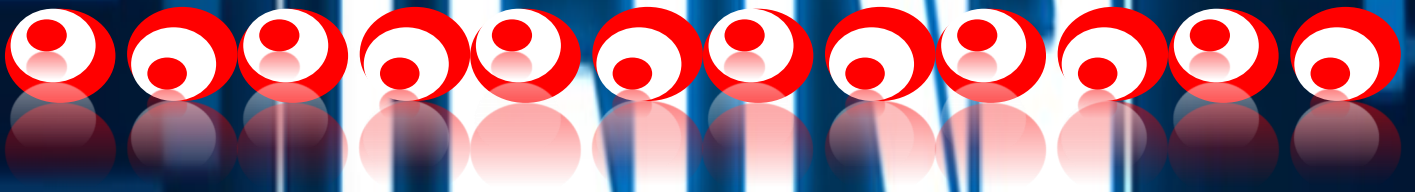
Avete un arma iniziale che può essere potenziata con i bonus che trovate in giro e come in *R-Type* avete un colpo potenziato che però si attiva automaticamente se non sparate. Quando poi premete il pulsante di fuoco potete usare tutta la potenza accumulata. La trasformazione in cyborg è disponibile solo in determinati momenti.

La giocabilità è buona. La difficoltà ben calibrata e la grafica è piena di effetti speciali in primo piano, nel fondale, c'è il parallasse e infine musica di alta qualità CD.

Sega CD= 9,5



Non avrà una grafica straordinaria per essere su CD, ma ha lo spazio per poter esagerare con i dettagli, gli effetti speciali visivi e musica in tracce audio che occupano buona parte del suo spazio. Eccellente giocabilità.



Virtua Fighter Animation (1996, Sega Master System)

**Virtua
Fighter™
Animation**



SEGA·TX·TMS-K
© SEGA 1996

Questo titolo uscito per il Sega Master System è basato sulla serie animata di Virtua Fighter e ha due modalità: Storia e Versus.

Nella modalità storia il giocatore segue la trama della serie TV con le sequenze di intermezzo tra un combattimento e l'altro e controllate un solo personaggio: Akira Yuki.

Nella modalità Versus potete scegliere qualunque personaggio tra i sette disponibili e combattete contro un altro avversario controllato dalla CPU. Se giocate contro un altro giocatore umano il personaggio Kage-Maru non è più disponibile per la scelta.

Per quanto riguarda la meccanica di gioco non cambia nulla da ogni altro titolo 2D del genere con un bagaglio di calci e pugni a disposizione di ogni personaggio: pugni, calcio e salto. Manca invece un tasto per la parata.

Come in tutti i giochi del genere dovete vincere più round sui tre disponibili.

Tecnicamente non male con una grafica molto buona e colorata che mette in evidenza i dettagli dei personaggi e anche del fondale dove si svolge il combattimento.

Le sequenze di intermezzo nella modalità storia sono davvero piccolissime, ma sono abbastanza buone e anche animate.

Per quanto riguarda la giocabilità è fin troppo facile perché ogni scontro con i calci la CPU non riesce ad avvicinarsi e vincerete ogni round senza quasi subire danni che può essere un buon incentivo per andare avanti, ma poi è talmente facile che quasi non vi divertite più.

Il problema è che certi giochi o sono troppo difficili o troppo facili. Devo dire che Virtua Fighter non è mai stato un gioco facile, ma sul Master System lo è un po' troppo.

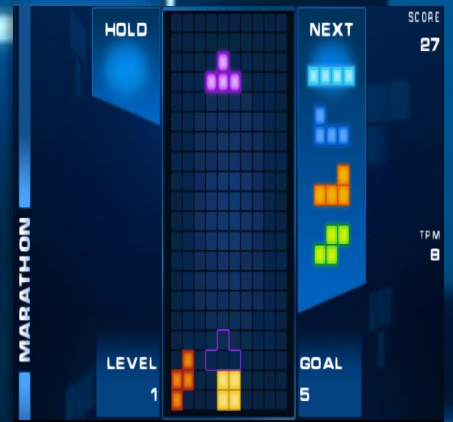


Master System= 7



Il gioco non è male perché non tutti gli 8-Bit possono vantare un titolo come Virtua Fighter e dal punto di vista tecnico è fatto bene.

La cosa che fa storcere il naso e lascia qualche riserva è la difficoltà che sembra fin troppo facile e che dopo un po' vi annoia perché lo finirete troppo velocemente.



Tetris (PSP, 2009, Electronic Arts)

Il gioco del Tetris non ha bisogno di spiegazioni e questa è la versione per la Console PSP che vi permette di giocare alla versione classica e alcune variazioni sul tema.

Dovete completare degli obiettivi che sono delle linee per passare al livello successivo che è caratterizzato da una velocità di caduta dei mattoncini sempre più veloce.

Questa versione può contare su una grafica moderna anche se poi non così diversa dall'originale, molto colorata e con una bella musicchetta di accompagnamento che ricorda molto quella originale Russa molto simpatica.

Tetris è un vero gioco di Relax che vi farà passare ore e ore sulla PSP (batteria permettendo) con un sano divertimento.

Gold

PSP= 10



Questa Console prende sempre i massimi voti, ma del resto non ci sono difetti: grafica, sonoro, giocabilità sono a livelli anche superiore all'originale Coin-Op. L'unico vero difetto è la durata della batteria che non può farvi giocare per ore e ore.



L'Adventure Vision è una Console prodotta nel 1982 ed era un prodotto unico perché comprendeva anche un monitor ed esteticamente sembrava proprio un mini cabinato



con anche il joystick integrato. Invece che usare un monitor LCD o un collegamento ad una TV esterna usava un LED a 40 linee rosse verticali combinato con uno specchio all'interno del case. Questo sistema permetteva di avere una risoluzione di 150x40 pixel e la sua tecnologia fu ripresa negli anni '90 dalla Nintendo con il suo Virtual Boy.

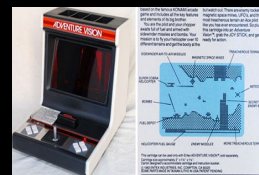
La Console ha solo 4 giochi: Defender; Super Cobra; Turtles e Space Force. Spesso ci si lamentava del C64 per avere una CPU a 1 Mhz, ma l'Adventure Vision è a 0,733 Mhz, 1k di RAM e 1k di ROM.

Questo Defender è un clone di quello prodotto da William Electronics ed è caratterizzato dal fatto di essere completamente rosso. La grafica è formata da linee e punti orizzontali, l'astronave è una linea e un punto, ma è Defender nel bene e nel male. La giocabilità è molto buona, c'è l'originale divertimento e tutto quello che è stato Defender lo ritroverete esattamente anche nell'Adventure Vision.



Un gioco che vi riporta magicamente al 1982 e questa console che in qualche modo potrebbe essere un quarto di cabinato Coin-Op.

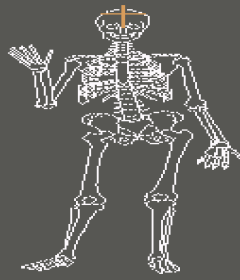
Adventure Vision= 8



La grafica non è tutto in un gioco e questo titolo così primitivo ha tutto il fascino del gioco originale e anche di più perché fatto girare su un hardware come questo. C'è ogni cosa di Defender e anche buoni effetti sonori.

A hand is holding a black remote control in the foreground, pointing it towards a television screen in the background. The television screen is blurred and shows a blue-toned image. The text 'Multimedia Compilation Office' is overlaid on the image in a large, bold, red font with a white outline.

Multimedia Compilation Office

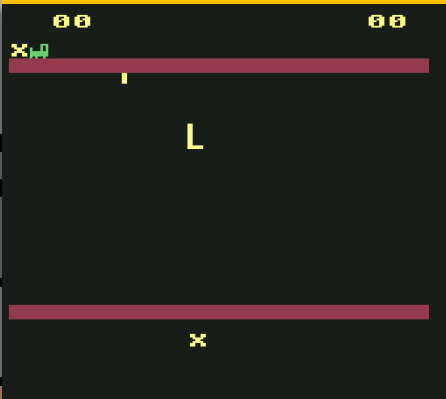


Human Skeleton (1984)

Si tratta di un programmino scientifico e anche un quiz per imparare e scoprire le ossa del corpo umano grazie al Commodore 64.

Il puntatore si posiziona su uno specifico osso o parte dello scheletro e dovete scrivere il suo nome esatto.

Se non lo sapete potete premere il tasto "=" e vi viene indicato il suo nome.



Kids on Keys (1983, Spinnaker)

Si tratta di un programmino educativo per bambini per imparare a leggere con il Commodore 64.

Avete una serie di lettere che cadono dallo schermo e dovete digitare sulla tastiera quella corretta fino a quando non atterra una mongolfiera con una parola che va scritta correttamente per passare al livello successivo.

Un modo importante per usare questo piattaforma anche per scopi educativi.

Office and Multimedia



Banner Mania (1989, Pixellite Group)

Si tratta di un programmino per MS-DOS per creare dei banner pubblicitari con lo scopo di poterli stampare e usarli anche per una propria attività commerciale o anche per puro divertimento.

Ha un'interfaccia molto semplice, ma al tempo stesso molto potente perché vi permette di scegliere il tipo di font tipografico, le dimensioni e alcune speciali formattazioni tipiche di queste produzioni professionali.

La creazione è in bianco e nero e scale di grigio e si lavora con dimensioni molto più grandi del formato A4.

In realtà se la stampate è A4 avrete un banner formato da più fogli per arrivare alle sue dimensioni reali.

È un programma che sembra semplice comparato, ad esempio, con Print Studio, ma non va sottovalutato perché ha un grandissimo potenziale.

Print Master Plus (1985, Kyocera)

Se volete cimentarvi nella creazione di calendari, banner o biglietti da visita lo potete fare anche con un Amiga 500 grazie al programma del titolo.

Ricorda molto Print Studio della versio-



ne PC con le stesse impostazioni con una comoda guida che vi farà ottenere ottimi risultati.

Alcune impostazioni sull'editing del testo al primo avvio sembrano un po' incomprensibili, ma appena capito come procedere vedrete che riuscirete a dar sfogo alla vostra fantasia e a produrre prodotti stampabili di elevata qualità quasi tipografica.

L'hardware aggiuntivo consigliato è una stampante!

sappiamo bene che da noi fare tutto è un'esigenza

Karaoke System

Se avete sognato di fare Karaoke con l'Amiga sappiate che si può fare anche molto bene grazie all'eccellente qualità del suo chip audio e una grafica molto buona per evidenziare il testo da cantare.

Sono dei prodotti abbastanza rari su Amiga perché il karaoke è principalmente MIDI e ottimizzato per il software PC soprattutto per Windows.

Se avete un Amiga e avete un disco Karaoke sarà una bella esperienza.

viva la mamma

Al prossimo imperdibile numero

#59

Estate 2016

